

手 続 補 正 書

(法第 1 1 条の規定による補正)

特許庁長官 殿

(特許庁審査官 稲葉 和生 殿)

1. 国際出願の表示

P C T / J P 0 3 / 0 4 4 4 4

2. 出願人

名 称 : 株式会社エイティング

KABUSHIKI KAISHA EIGHTING

あて名 : 〒140-0014 日本国東京都品川区大井 1 - 2 3 - 1

23-1, Ohi 1-chome, Shinagawa-ku, Tokyo 140-0014 Japan

国 籍 : 日本国 Japan

住 所 : 日本国 Japan

3. 代理人

氏 名 : (9 4 3 4) 弁理士 石 田 政 久

ISHIDA Masahisa

あて名 : 〒143-0023 日本国東京都大田区山王 1 丁目 2 8 番 1 0 号

28-10, Sannoh 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 143-0023 Japan

4. 補正の対象

請求の範囲

5. 補正の内容

別紙のとおり

6. 添付書類の目録

(1) 請求の範囲第 9 頁、第 1 0 頁の新たな用紙 . . . 1 通

請 求 の 範 囲

1. (補正後) I P 電話可能な通話手段を有する端末機を使用し、多数のプレイヤーが参加するネットワークゲーム方法において、各プレイヤーの I P アドレスを管理し、特定 I P アドレスを含む通話信号を選択的に受信することにより、プレイヤー間における多者間通話を可能とすると共に、前記通話信号に加えて、ゲーム効果音データおよびゲームメッセージデータからなる楽音信号を前記通話手段に受信するネットワークゲーム方法。
2. (削除)
3. I P 電話可能な通話手段を有するネットワークゲーム端末機において、該端末機の音声受信部が、
ネットワークゲームをコントロールするプログラム信号を送受信するゲーム通信部と、
該信号に基づいて後記する参加者 I P 管理部、振分け部、および合成部を制御するゲーム制御部と、
オンライン中のゲーム参加者の I P アドレスを管理する参加者 I P 管理部と、
通話データを受信するネットワーク受信部と、
前記受信した通話データが所定の I P アドレスを有するものか否かを判断し、次記伸張部へ送出する振分け部と、
前記送出された通話データを復元する伸張部と、
前記復元された通話データを時系列的に合成する合成部と、
合成された通話データのデジタル信号をアナログ信号に変換する D / A 変換部と、
前記通話手段との接続部であるマイク・スピーカー I / F 部と、を備えてなるネットワークゲーム端末機。
4. 前記ネットワーク受信部が、前記通話データと共にネットワークゲームに係る楽音データを受信する請求項 3 記載のネットワークゲーム端末機。
5. 前記端末機の音声受信部が、更に、予め蓄積した着信通知音を前記振分け部の指示により前記合成部へ送出する着信コール発信部を備えてなる請求項 4 記

載のネットワークゲーム端末機。

6. (補正後) ネットワークゲーム実行部として、ネットワークゲームに係るデータを蓄積したデータ蓄積部と、ネットワークゲームの進行により前記各データを管理、加工、送受信の決定を行うゲーム処理部と、ゲームを対戦毎に管理する対戦管理部と、ネットワーク端末機との間でネットワークゲームのコントロールプログラム信号を送受信するゲーム通信部とを備え、ネットワークに接続された端末機のIPアドレスを取得し、このIPアドレスを他の端末機に通知する機能を有するネットワークゲームサーバーにおいて、前記データ蓄積部が映像データに加えて効果音データとメッセージデータを蓄積してなり、前記ネットワークゲーム実行部がさらに、前記ゲーム処理部の依頼を受けて前記効果音データと前記メッセージデータに係る楽音データの送信処理を行う通信処理部と、該通信処理部と前記ゲーム処理部間の制御を行う制御部と、前記楽音データを前記ネットワーク端末機へ送信するネットワーク送信部とを備えてなるネットワークゲームサーバー。

7. (削除)